Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-DJ-FAH-5

DONKEY KONG CLASSICS™

Donkey Kong™
and Donkey Kong Jr.™
Two great games in one game pak!
Donkey Kong™ et Donkey Kong Jr.™
2 jeux époustouflants sur la même cartouche!

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

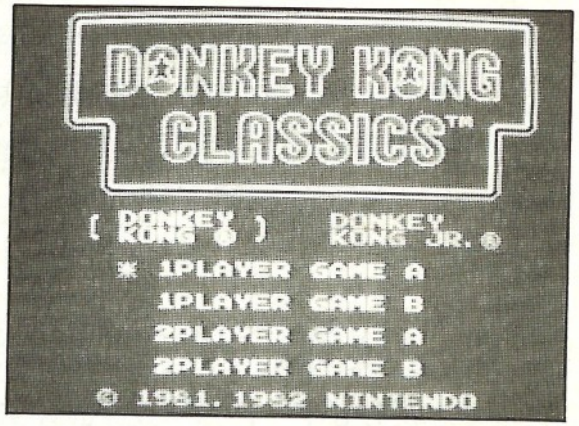
Français

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu "DONKEY KONG CLASSICS™" pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

SÉLECTION DU JEU



- Lorsque vous mettez le système sous tension, l'écran de droite apparaîtra.
- Á l'aide du bouton SELECT ou du ✚ bloc de commande, sélectionnez la partie à laquelle vous voulez jouer.
- Sélectionnez une partie à un ou à deux joueurs en déplaçant l'astérisque à l'aide du ✚ bloc de commande.

  Partie A à 1 Joueur – Débutant Partie A à 2 Joueurs –Débutants
  Partie B à 1 Joueur – Expert Partie B à 2 Joueurs –Experts
- Une fois que vous avez sélectionné la partie, appuyez sur le bouton START ou sur les boutons A ou B pour commencer.

REMARQUE

Pour rappeler l'écran de sélection une fois la partie terminée, appuyez sur le bouton RESET ou coupez et remettez l'alimentation à l'aide de l'interrupteur d'alimentation.

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
©1989 Nintendo Co.,Ltd.

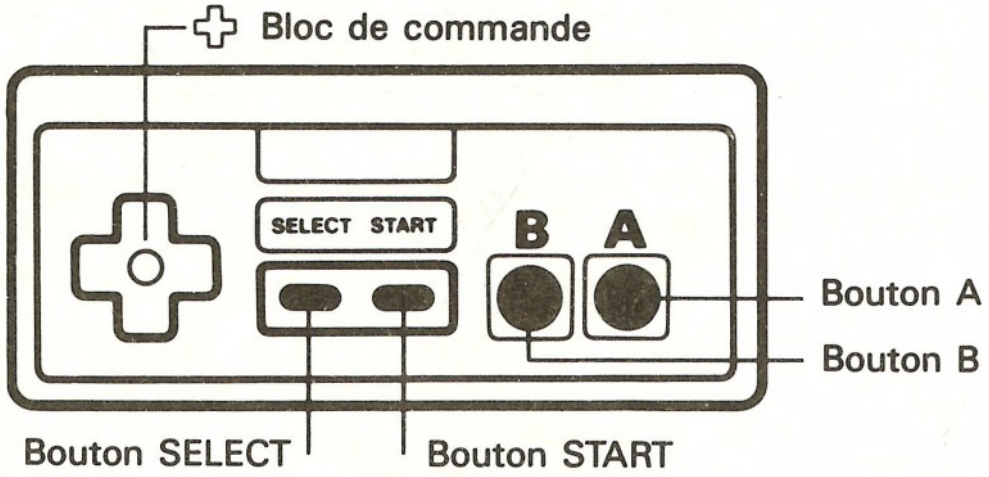
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Pouvez-vous sauver Pauline des prises de Donkey Kong? Aidez Mario à escalader le chantier de construction dans la course pour secourir sa petite amie Pauline. Evitez les balles de feu et les barils que Donkey Kong lance en bas des rampes et des échelles pour contrecarrer vos efforts.

1. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

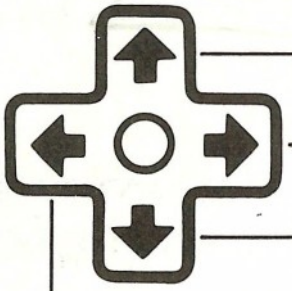


Bouton A
Il saute

Bouton B
Non utillisé

Bloc de commande

Fait avancer Mario



Il monte l'echelle.

Il court à droite.

Il descend l'échelle.

Il court à gauche.

★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause: Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

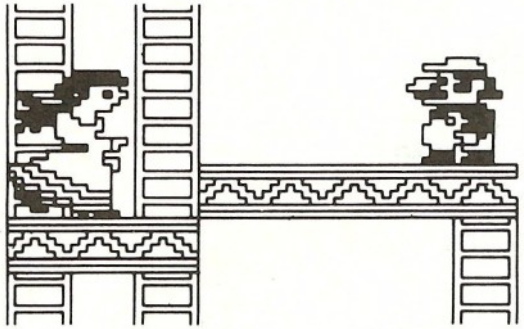
*Le score le plus haut si remettra à 0 se le bouton SELECT (de la console) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.

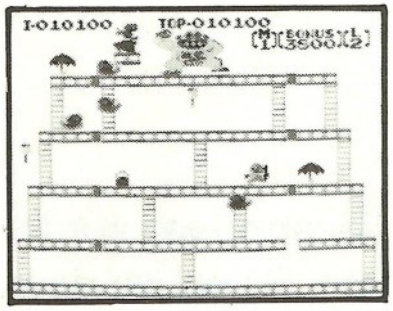
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

2. COMMENT JOUER

Objectif de Mario: Sauver Pauline qui a été enlevée par Donky Kong.



A la première et deuxième rondes Mario va vers Pauline dans la partie supérieure de l'écran.

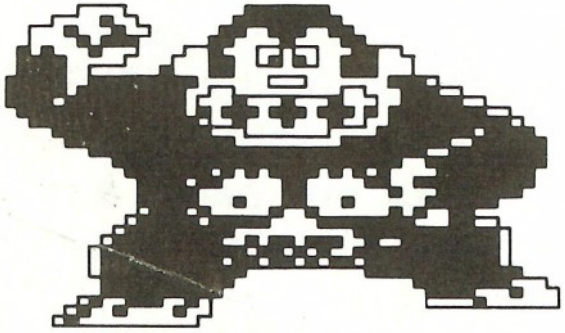


A la troisième ronde, il court sur les poutres d'acier et retire les boulons. S'il réussit à retirer tous les boulons, les poutres s'effondront, Donky Kong dégringolera le tête première jusqu'au sol et Pauline sera sauvée . . . pour le moment.

Caractères

Mario

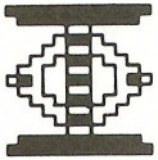
Pauline



Donky Kong

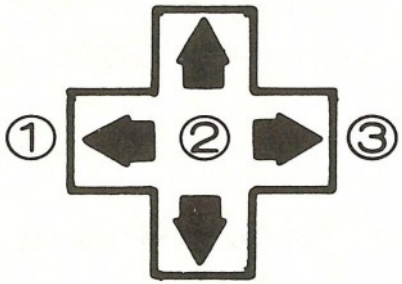
Baril

Balle de feu

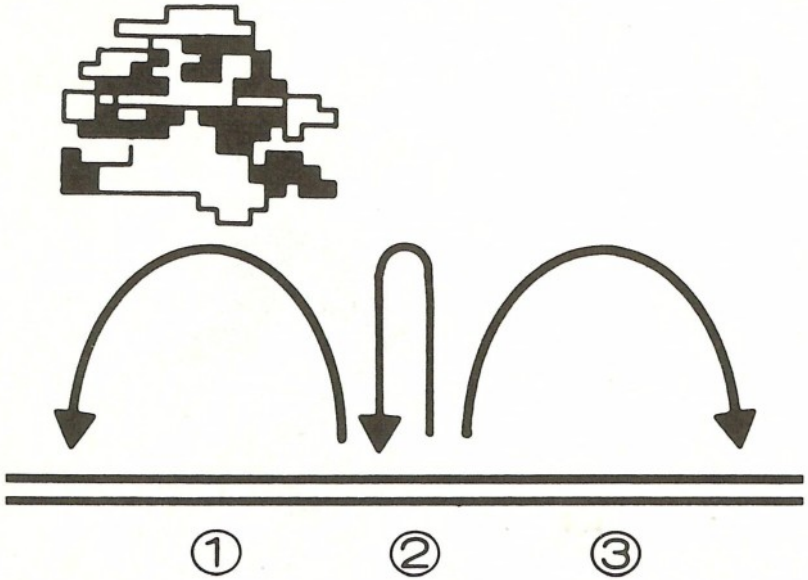


Cric

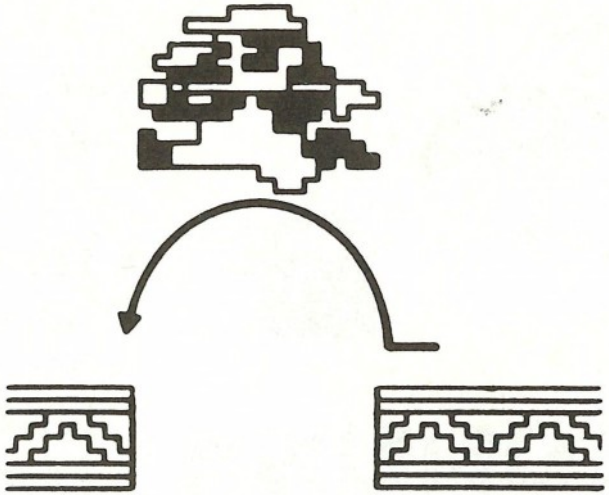
Conseil: Tirez parti des sauts.



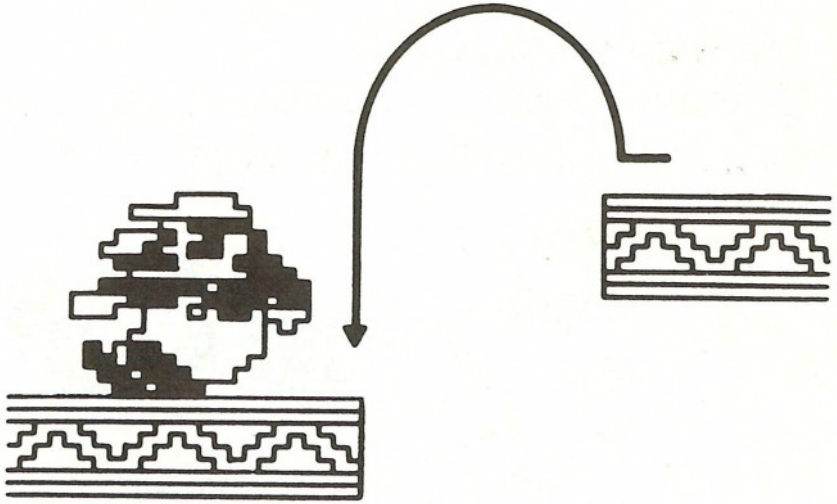
Vous pouvez sauer à gauche, en haut, ou à droite. Appuyez sur le bloc de commande pour choisir la direction désirée et appuyez en même temps sur le bouton de saut.



Mario ne peut sauter sur les échelles ou de celles-ci.

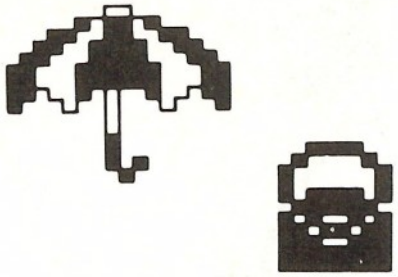


Mario peut sauter la distance de deux sections de poutres d'acier.

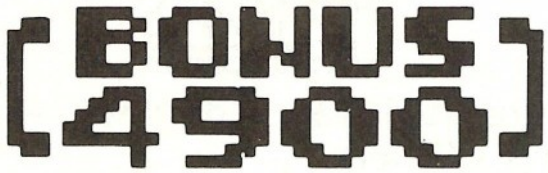


Sauts de descente:
Mario ne peut survivre qu'à un saut de descente équivalent à la hauteur de deux sections de poutres d'acier — même hauteur que celle de Mario.

Pointage

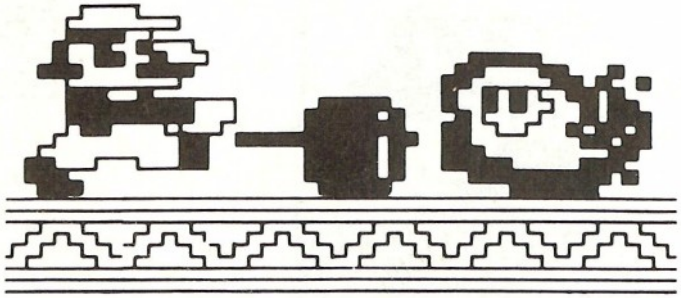


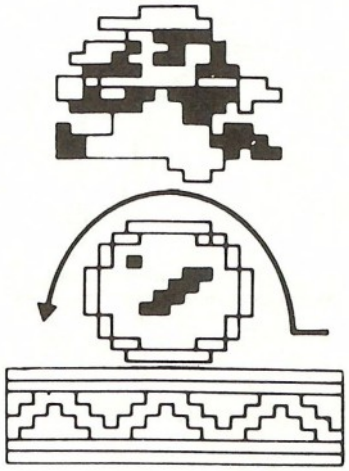
Vous pouvez accumuler des points en ramassant les objects que Pauline perd (parasol et sac à main).



- **Points-primes**
  Lorsque vous vous rendez jusqu'à Pauline, on ajoutera des points-primes à votre score.
  Remarque: Si vous prenez trop de temps, les points-primes diminueront. Lorsqu'ils parviennent à zéro, le temps est écoulé et ceci signifie la fin de Mario.

- **Marteau invincible**
  Si vous frappez un baril ou une balle de feu d'un coup de marteau vous gagnez des points.

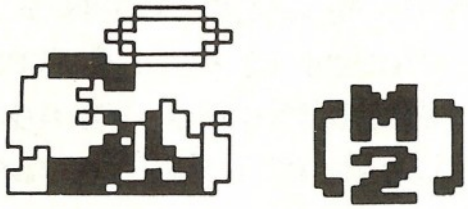




- **Saut**
  Vous obtenez des points lorsque vous sautez nettement par-dessus un baril.

Prime supplémentaire

Lorsque votre score dépasse 20 000 points, vous obtenez un Mario supplémentaire.

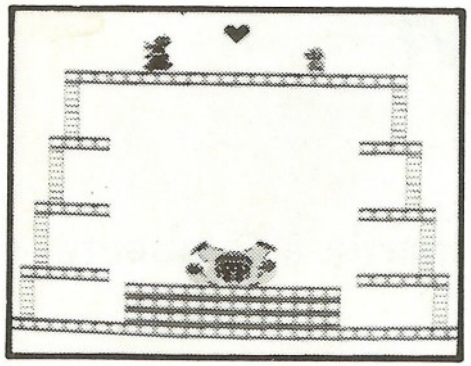


Méfiez-vous!

Ce qui suit est fatal pour Mario:

- Lorsque Mario heurte un baril ou une balle de feu
- Lorsque le cric rebondit et heurte Mario, ou
- Lorsque Mario tombe d'une poutre

Lorsqu'il ne reste plus de Mario, la partie prend fin.



Tranches

Si vous réussissez à finir la troisième ronde et à sauver Pauline, vous aurez complété une tranche. Abordez la deuxième tranche! À mesure que vous avancez, vos ennemis augmentent en nombre et en vitesse. Vous pouvez faire compétition avec vos amis, soit par le pointage, soit par le nombre de traches complétées!

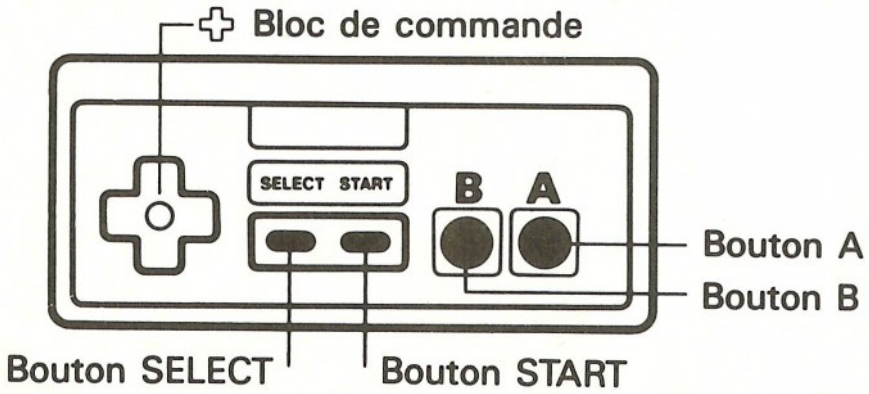
OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Donkey Kong Jr. a pour mission de libérer Donkey Kong de la cage de Mario. Sautez de vigne en vigne pour accumuler des fruits — primes et pour éviter les mâchoires fatales. Ensuite, procédez à des étapes plus difficiles. Sautez pardessus des plate-formes, évitez les étincelles électriques et méfiez-vous de ces oiseaux. Srvez-vous des aptitudes dont vous disposez pour vous emparer de la clef qui libèrera votre papa.

2. DESCRIPTION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 — Pour jouer seul
Commande 2 — Pour le deuxième joueur dans une partie à 2 joueurs

Commande 1/Commande 2

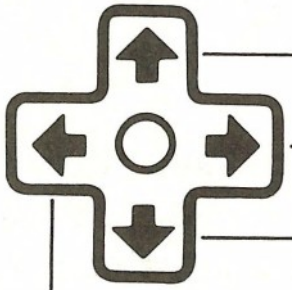


Bouton A
Il saute

Bouton B
Non utillisé

Bloc de commande

Fait bouger JR



Il grimpe les vignes et les chaînes.

Il marche vers la droite.

Il glisse le long des vignes et des chaînes.

Il marche vers la gauche

★ Les boutons SELECT et START ne sont pas utilisés sur la commande 2.

Bouton START

Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:

Si vous désirez interrompre le jeu au milieu d'une partie, appuyez sur le bouton START. Vous entendrez la tonalité de la pause et le jeu s'arrêtera. Appuyez de nouveau sur le bouton START lorsque vous serez prêt à recommencer le jeu. Le jeu se poursuivra à partir de l'endroit où vous l'aviez arrêté.

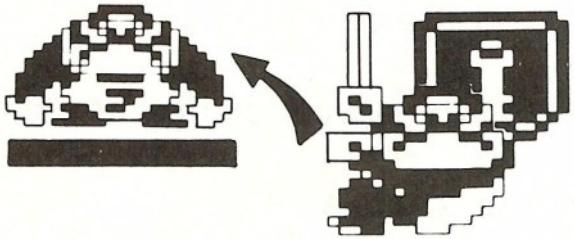
*Le score le plus haut se remettra à 0 si le bouton SELECT (de la console) est appuyé ou si l'on ferme le commutateur de courant.

*Servez-vous de la commande 1 pour une partie à un joueur.

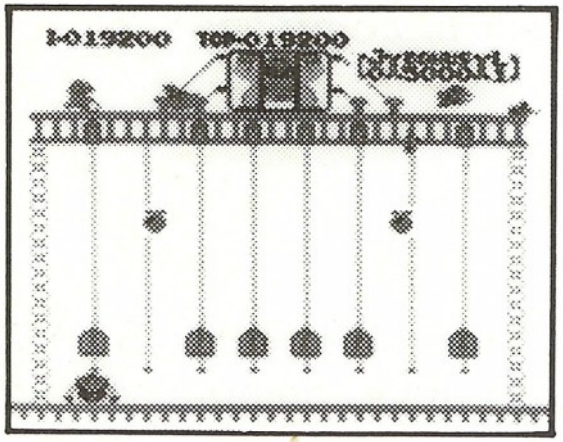
*Servez-vous des commandes 1 et 2 pour les parties à 2 joueurs.

2. COMMENT JOUER

Objectif de Junior: Voler la clef de Mario et de libérer son papa.



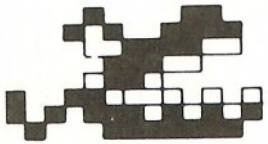
- Rondes 1 à 3: Essayez de vous rendre à la clef au haut de l'écran. Si vous sautez sur la vigne juste à côté de la clef, la partie continuera automatiquemment à la prochaine ronde.



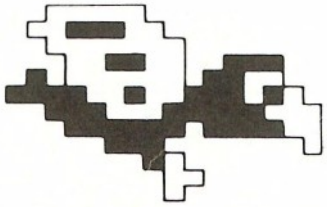
- À la quatrième ronde, poussez les six clefs vers le haut puis insérez-les dans les orifices sitvés au haut de l'écran. À ce moment-là les chaînes de la cage seront rompues et vous pourrez libérer Papa.

PERSONNAGES

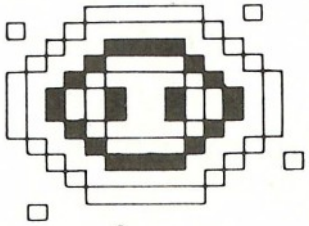
Junior



Mâchoire

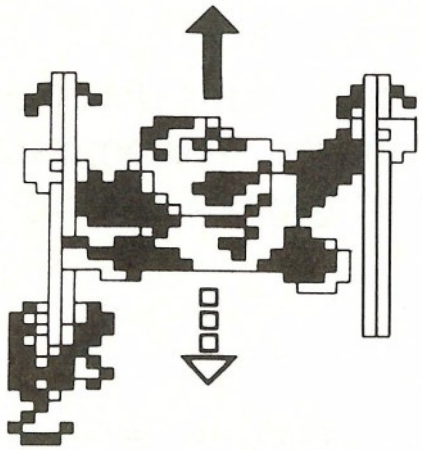


Oiseau

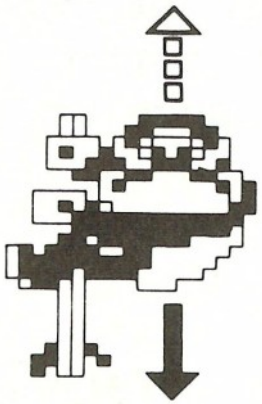


Étincelle

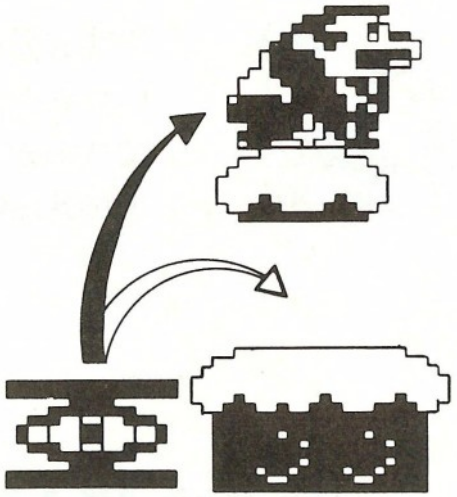
Conseils .....Servez-vous de ces trois techniques pour accélérer l'action.



Grimpez plus vite en saisissant deux vignes à la fois.

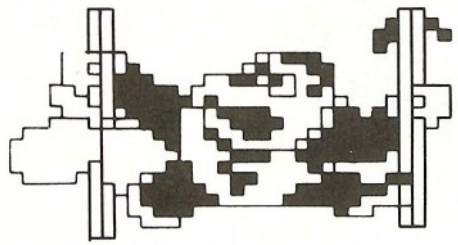


Descendez rapidement en vous agrippant à une vigne.

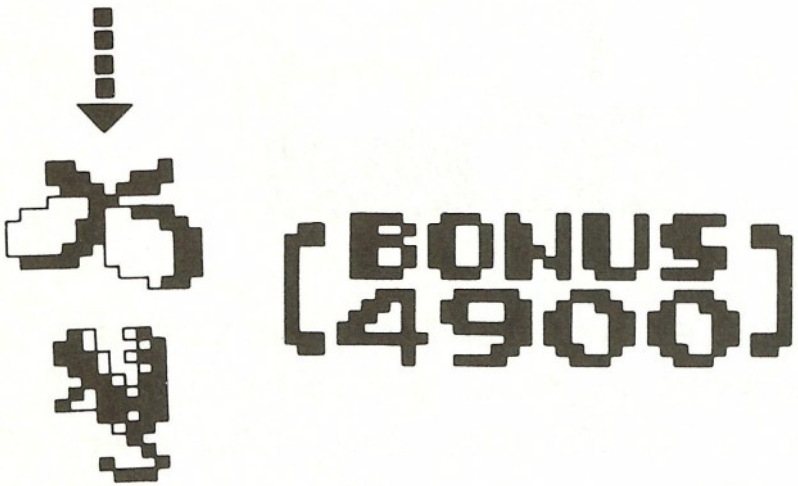


Sant en hauteur (deuxième ronde)
Si vous appuyez sur le boutton ''A'' juste au bon moment, vous pourrez sauter jusqu'à l'île amovible en vous servant du tremplin.

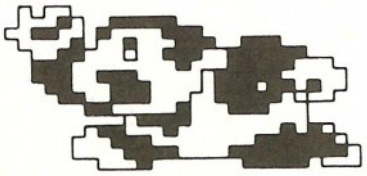
Pointage.....Quatre moyens pour améliorer votre score.

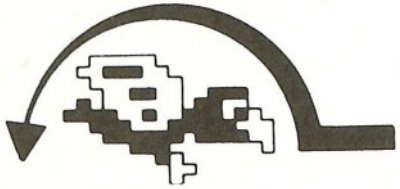


Attaque de fruits
Points supplémentaires pour attraper des fruits. Laissez tomber les fruits sur l'ennemi. Assommez plusieurs méchants en même temps et gagnez un super bonus.

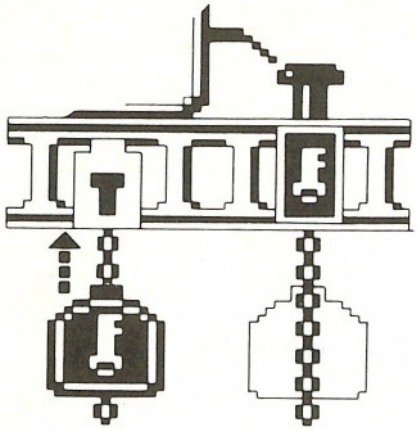


Points-primes
Lorsque vous vous rendez à la clef, on ajoute des points en prime à votre score. Le nombre de points en prime dépendra du temps que vous avez pris pour atteinder la clef; plus il vous faut de temps, plus basse sera la prime. Le temps s'écoule en même temps que les points-primes et Junior est finis lorsqu'ils tombent à zéro.



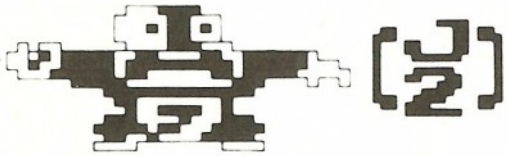


Sauts
Sautez par-dessus un oiseau ou une étincelle pour éviter leur attaque et obtenez des points supplémentaires.



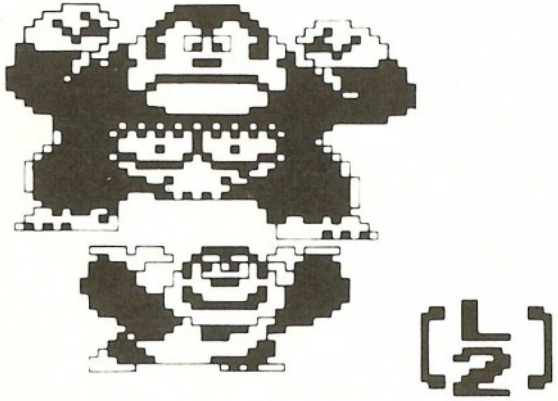
Points supplémentaires avec les clefs (quatrième ronde)
Vous gagnez des points supplémentaires pour chaque clef insérée dans une serrure. Vous pouvez insérer deux clefs à la fois en vous servant des deux mains.

Prime: Lorsque votre score dépasse 20 000 points, vous obtenez un Junior supplémentaire.



Méfiez-vous!

Méfiez-vous de ce qui suit : se faire mordre par une mâchoire, se faire picorer par un oiseau, entrer en collision avec une étincelle et tomber d'une vigne.
Chaque fois que l'un de ces evénement survient un Junior disparaît. Lorsqu'il ne reste plus de Junior, la partie prend fin.



Boucles

Lorsque vous aurez réussi la quatrième ronde et que vous aurez libéré Papa, la première boucle sera terminée. Ensuite, abordez la deuxième boucle. Le nombre d'ennemis et leur vitesse augmentent. Faites une compétition pour déterminer qui obtiendra le score le plus élevé et la boucle la plus élevée.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO
au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel :
3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95))
Ou écrivez-nous au
CLUB NINTENDO, BP 14
95311 CERGY POINTOISE CEDEX

EN BELGIQUE

02/478.92.08
du lundi au vendredi
de 14h à 18h

[0495]

[0495NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 36 68 77 55** et un conseiller technique vous orientera du lundi au jeudi de 9h00 à 19h00, et le vendredi et samedi de 10h00 à 18h00. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE,** devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE,** ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
le S.O.S. NINTENDO au 36 68 77 55 (2,19 f / mn au 04/95)
Si vous avez un Minitel:3615 NINTENDO (1,27 f / mn au 04/95)
Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P.271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

Nederland

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.
Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

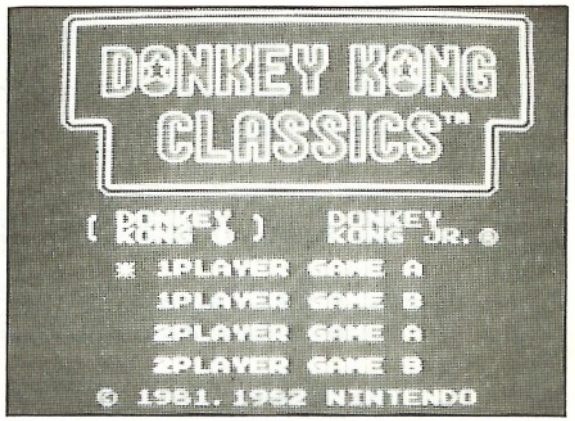
Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met "DONKEY KONG CLASSICS™" voor het Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.

SPELKEUZE

- Als je het controldeck aanzet zie je het scherm dat hiernaast staat.
- Kies met de SELECT toets of de ✥ vierpuntsdruktoets welk spel je wilt spelen.
- Kies voor 1 of 2 spelers door de ster (*) op de juiste plaats te zetten met de ✥ vierpuntsdruktoets.

  1 player game A – Beginner 2 players game A – Beginners
  1 player game B – Expert 2 players game B – Experts
- Zodra je de juiste keuze gemaakt hebt druk je op START of op de A of B knop om te beginnen.



LET OP

Om na het spel het keuzescherm weer terug te krijgen moet je op RESET drukken of het Controldeck uit en aan zetten.

VOORZORGSMAATREGELEN

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.
3) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.
5) Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.

N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.

TM and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
©1989 Nintendo Co.,Ltd.

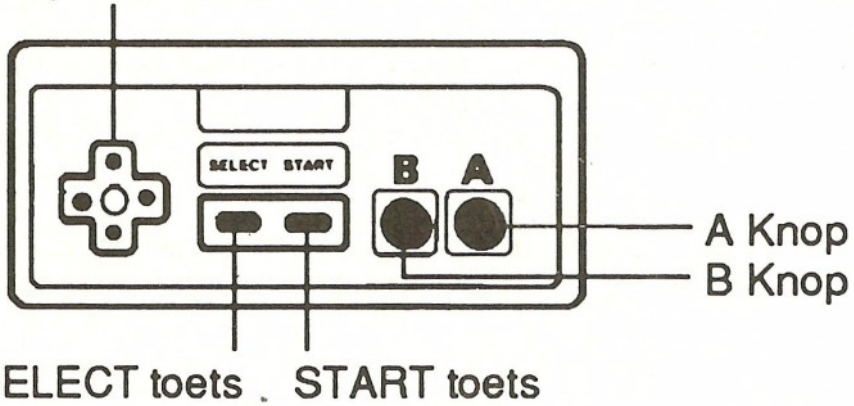
DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING
Kun jij Pauline uit de klauwen van Donkey Kong redden? Help Mario het gebouw beklimmen en Pauline redden. Ontwijk alle vuurballen en vaten die Donkey Kong gooit om je tegen te houden.

1. DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

Controller 1 - Voor 1 speler.
Controller 2 - Voor de tweede speler bij 2 spelers spel.

Controller 1/Controller 2

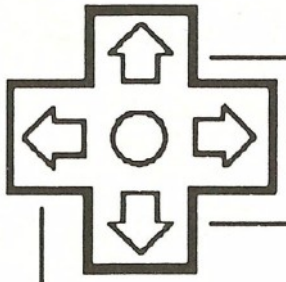
✚ Vierpuntsdruktoets :



A KNOP
Hij springt.
B KNOP
Niet gebruikt.

✥ Vierpuntsdruktoets

Bestuurt Mario



Hij klimt een ladder op.

Hij rent naar rechts.

Hij klimt omlaag.

Hij rent naar links.

* Select en Start toets van controller 2 worden niet gebruikt.

START toets

Druk hierop om te beginnen.

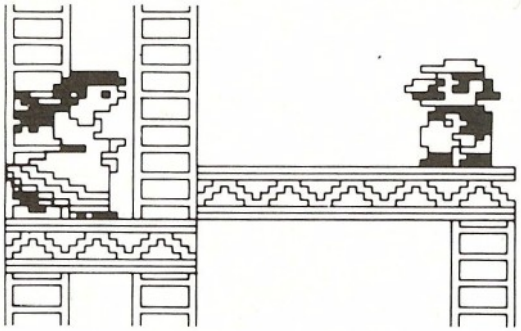
Pauze:

Als je tijdens het spel wilt stoppen, druk dan op Start. Je hoort de pauzetoon en het spel stopt. Druk nog een keer op Start om verder te gaan.

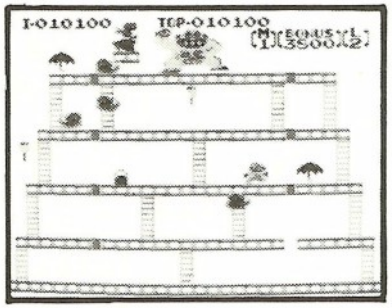
* De hoogste score verdwijnt als je op RESET drukt of het controldeck uitzet.
* Gebruik controller 1 bij 1-speler spel.
* Gebruik controller 1 en 2 bij 2-spelers spel.

2. HOE SPEEL JE

Mario's opdracht : Pauline redden die door Donkey Kong is ontvoerd.

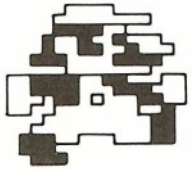


In de rondes I en II klimt Mario naar boven om Pauline te redden.

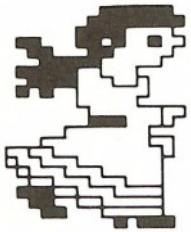


In ronde III holt Mario door het gebouw en moet hij de bouten eruit trekken. Als alle bouten verwijderd zijn, stort het gebouw in en valt Donkey Kong. Pauline is gered.... voor dit moment.

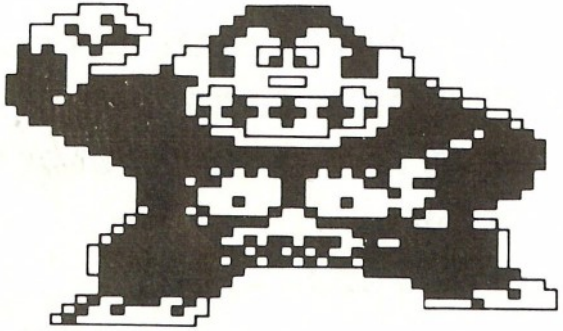
FIGUREN



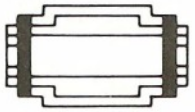
Mario



Pauline



Donkey Kong

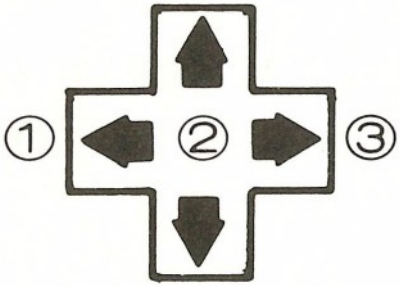


Vat

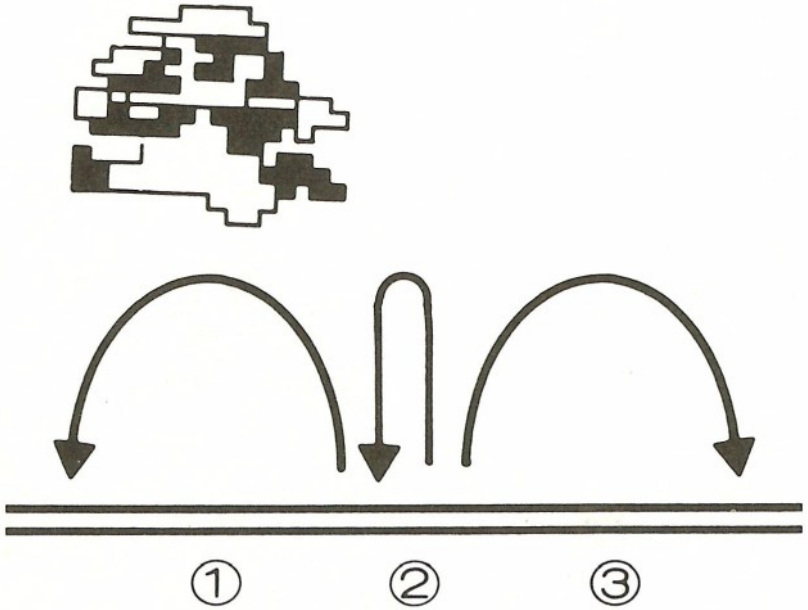
Vuurbal

Veer

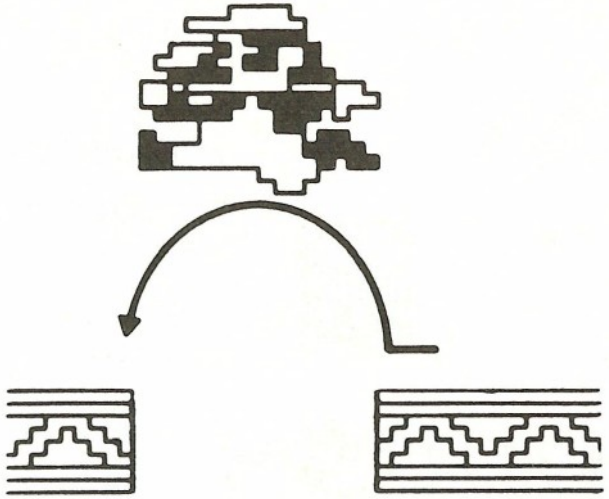
Tip: Spring zoveel mogelijk.



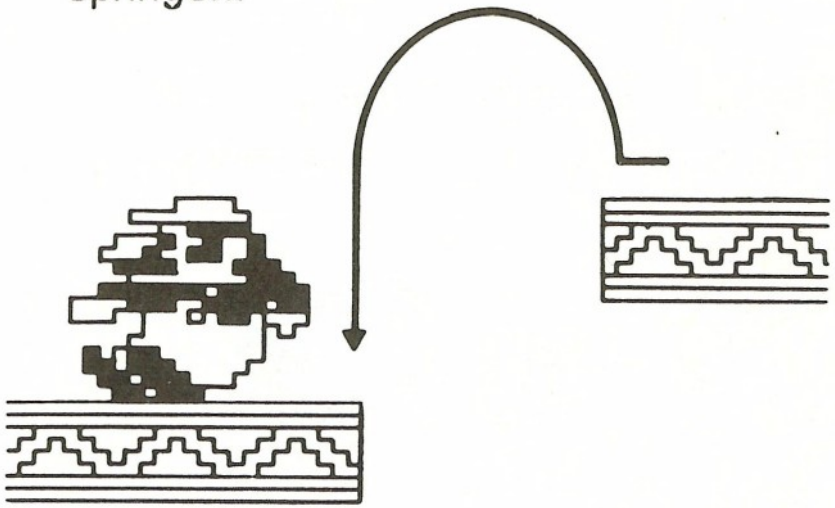
* Je kunt naar links, omhoog en naar rechts springen. Druk de vierpuntsdruktoets in de richting waarin je wilt springen en druk op A.



* Mario kan niet van of op ladders springen.

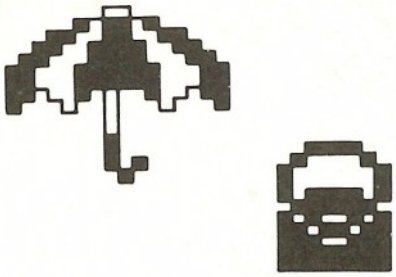


* Mario kan over een gat van twee blokken springen.



* Naar beneden springen:
  Mario kan maar over de hoogte van twee blokken naar beneden springen
  - precies zijn eigen lengte.

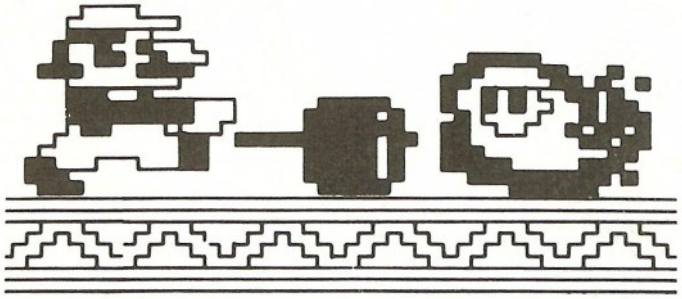
Scoren

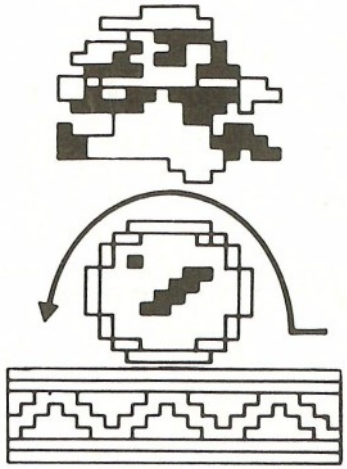


- Je krijgt extra punten als je Pauline's tas en paraplu oppakt die zij laat vallen.

- **Bonus punten**
  Als je Pauline bereikt hebt krijg je de bonuspunten.
  N.B.: Als je er te lang over doet, neemt de bonus af.
  Zodra de teller op nul staat is het te laat en is het afgelopen voor Mario.

- **Onoverwinnelijke hamer**
  Als je een vuurbal verslaat met je hamer, krijg je extra punten.

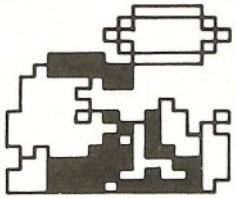




- **Sprong**
  Je krijgt punten als je goed over een vat springt.

Extra bonus

Als je de 20.000 punten hebt gehaald, krijgt Mario een extra leven.

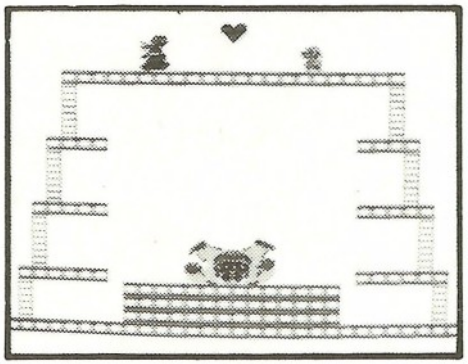


PAS OP!

De volgende dingen betekenen het einde voor Mario:

- Als Mario botst met een vat of vuurbal.
- Als Mario geraakt wordt door een veer, of
- Als Mario van de steigers valt.

Zodra Mario geen levens meer heeft, is het spel afgelopen.



RONDES

Als je ronde III goed doorloopt en Pauline redt, heb je 1 ronde doorlopen. Durf je nog een ronde aan?! Als je verder gaat worden je vijanden sneller en talrijker. Wie van je vrienden haalt de meeste rondes?

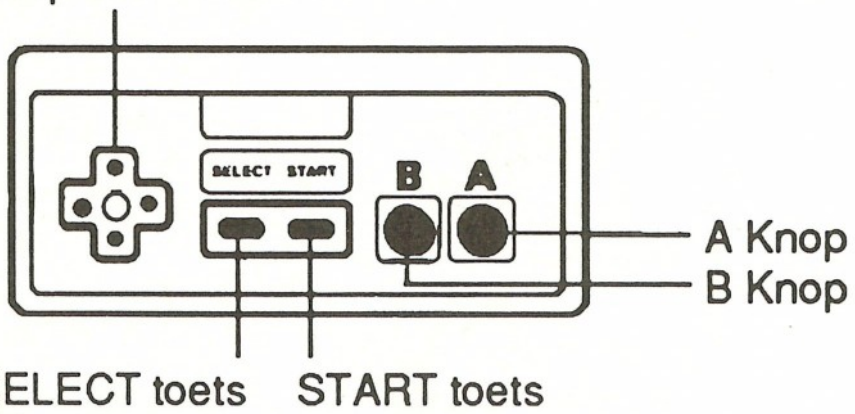
DOEL VAN HET SPEL/SPELBESCHRIJVING
DK junior moet Donkey Kong redden uit Mario's kooi. Spring van tak naar tak, verzamel fruit en ontwijk de hapkaken. Ga door moeilijke gebieden. Spring op platforms, ontwijk schokbollen en pas op voor de vogels. Gebruik al je trucs om je vader te redden.

2. DE CONTROLLER EN BEDIENINGSINSTRUCTIES

Controller 1 - Voor 1 speler.
Controller 2 - Voor de tweede speler bij 2 spelers spel.

Controller 1/Controller 2

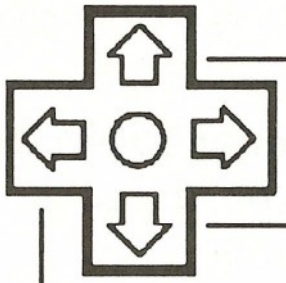
✚ Vierpuntsdruktoets :



A KNOP
Hij springt.
B KNOP
Niet gebruikt.

✢ Vierpuntsdruktoets

Bestuurt Mario



Hij klimt omhoog.

Hij rent naar rechts.

Hij klimt omlaag.

Hij loopt naar links.

* Select en Start toets van controller 2 worden niet gebruikt.

START toets

Druk hierop om te beginnen.

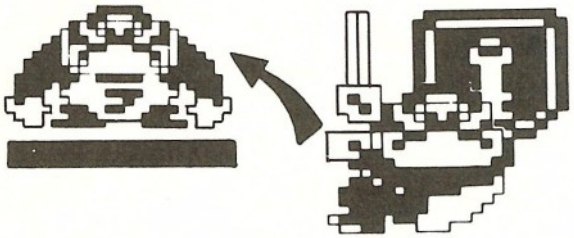
Pauze:

Als je tijdens het spel wilt stoppen, druk dan op Start. Je hoort de pauzetoon en het spel stopt. Druk nog een keer op Start om verder te gaan.

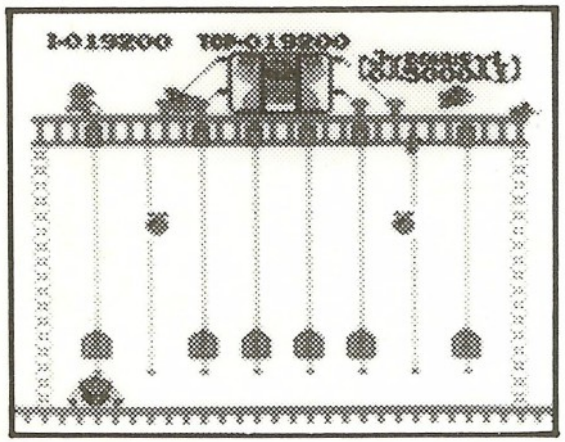
* De hoogste score verdwijnt als je op RESET drukt of het controldeck uitzet.
* Gebruik controller 1 bij 1-speler spel.
* Gebruik controller 1 en 2 bij 2-spelers spel.

2. HOE SPEEL JE

Junior's opdracht: Steel de sleutel van Mario om papa te redden.



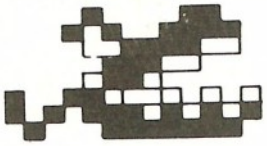
- Rondes 1 tot 3: Klim naar boven in het scherm. Als je op de tak naast de sleutel zit gaat het spel vanzelf verder naar de volgende ronde.



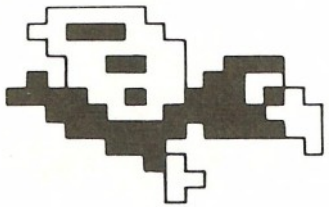
- In de vierde ronde moet je de zes sleutels in de zes sleutelgaten bovenin het scherm duwen. Alle kettingen laten dan los en papa is vrij!

FIGUREN

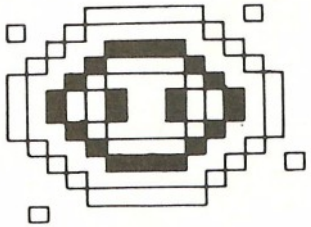
Junior



Hapkaak

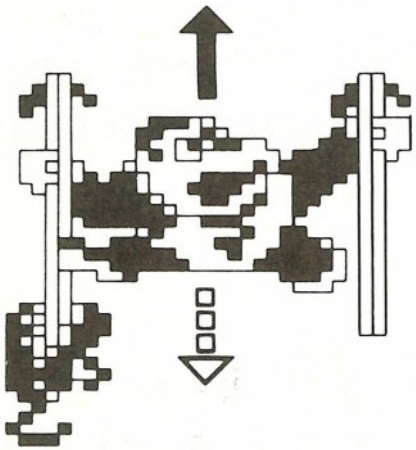


Vogel

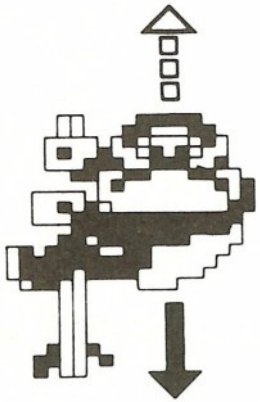


Schokbol

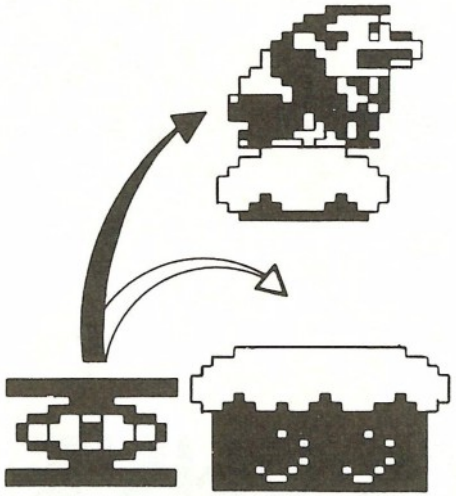
Tips ..... Gebruik deze tips om beter te spelen.



- Klim sneller door twee takken tegelijk te pakken.

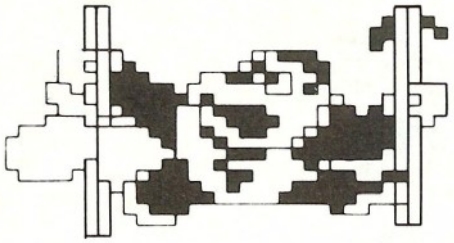


- Glij snel naar beneden langs 1 tak.



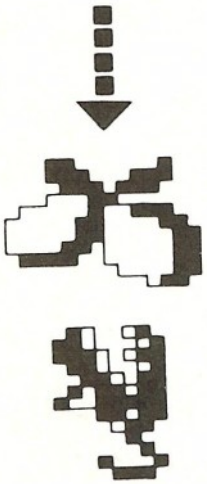
- **Hoge sprong (tweede ronde)**
Als je een goede timing hebt kun je in een keer met de A knop op het bewegende eiland springen.

Scoren ..... Vier manieren voor een hogere score.



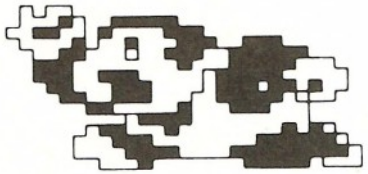
*** Fruit aanval**

Extra punten voor verzameld fruit. Gooi het fruit naar de vijand. Versla ze allemaal tegelijk en krijg een super hoge bonus!



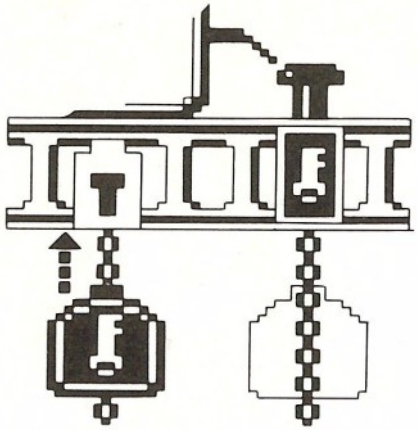
*** Bonus punten**

Zodra je de sleutel bereikt, krijg je de bonuspunten. Het aantal hangt af van de tijd waarin je de sleutel bereikt. Hoe langer het duurt, hoe minder punten. Als je nul punten hebt is het afgelopen voor junior.



*** Sprongen**

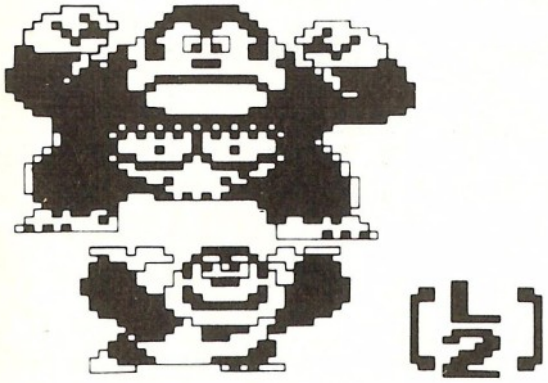
Als je goed over een vogel of schokbol heen springt, krijg je extra punten.



*** Extra punten bij de sleutels (vierde ronde)**
Je krijgt extra punten als je de sleutels in de sleutelgaten duwt. Je kunt met twee handen twee sleutels tegelijk omhoog

Bonus: Zodra je 20.000 punten verzameld hebt, krijg je een extra junior.

PAS OP!
Pas op voor het volgende: gebeten worden door een hapkaak, geprikt worden door een vogel, botsen met een schokbol, vallen uit een tak. Elke keer als zoiets gebeurt, raak je 1 junior kwijt. Als je geen juniors meer hebt, is het afgelopen.



RONDES
Na de vierde ronde en de bevrijding van papa heb je 1 ronde doorlopen. Probeer de volgende ronde. De snelheid en het aantal vijanden wordt nu groter. Wie van je vrienden haalt de meeste rondes?

⚠WAARSCHUWING⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:

In Nederland 03402 - 54490
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0294]

[0894NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. respectievelijk Nintendo Belgium SPRL («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.
Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.
Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON